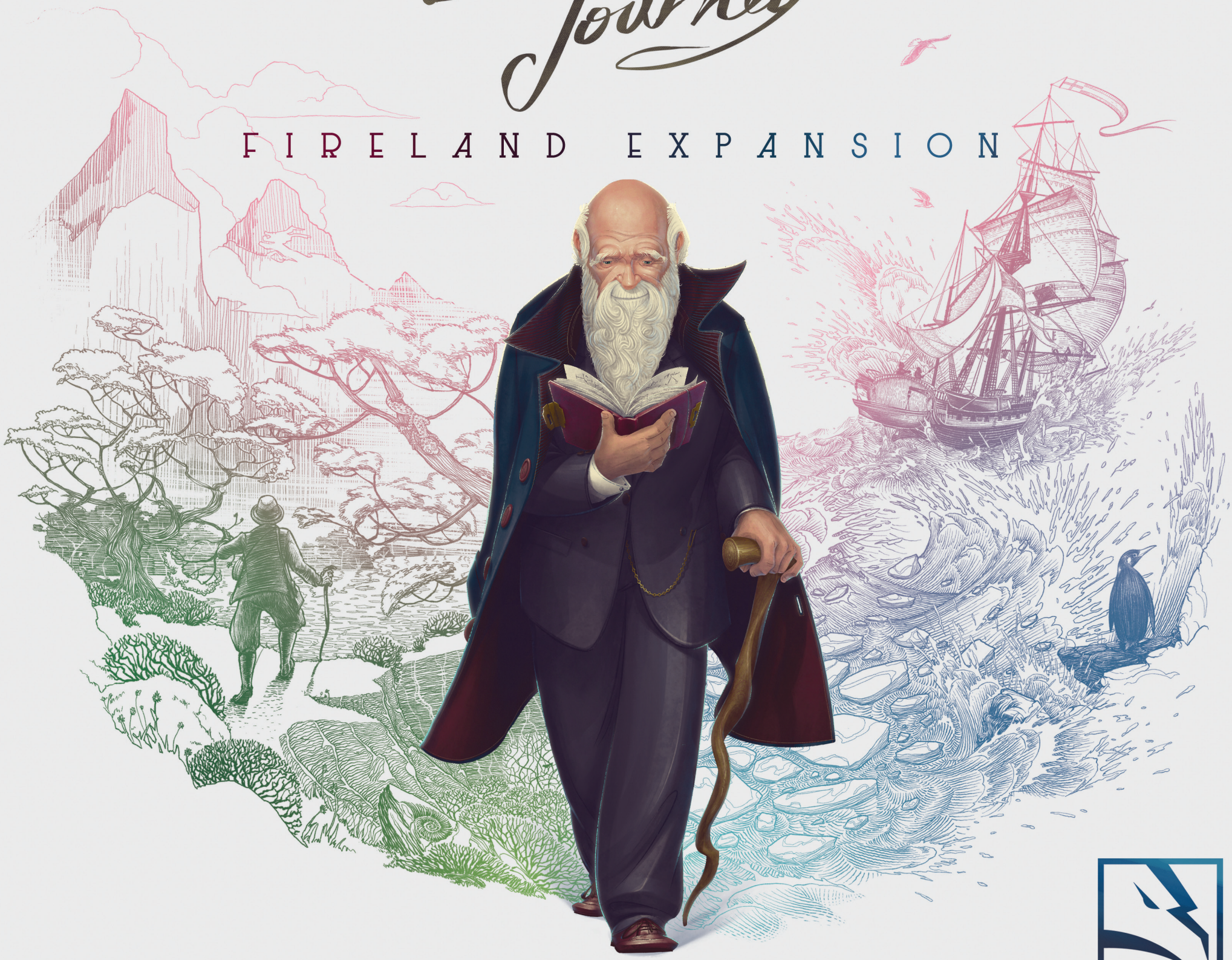
Darwin's Journey

FIRELAND EXPANSION



THUNDERGRYPH GAMES

Autores: Simone Luciani y Nestore Mangone
Ilustrador: Paolo Voto
Autor del modo solitario: Dávid Turczi
Editorial: ThunderGryph Games
Dirección de proyecto: Gonzalo Aguirre Bisi
Dirección de arte: Pierpaolo Paoletti
Autor del reglamento: Jonathan Cox
Revisión de las reglas: Jessica Longhurst y Cristina Aguirre Bisi
Diseño gráfico: Daniel Tosco
Imágenes del reglamento: Erick Tosco
Maquetación del reglamento: Guido Vitabile
Traducción: David Martínez del Amor y HiFi Words
Revisión: Juan P. Betanzos Soto y TCG Factory
Agradecimientos: Cristina Bisi y Luis González

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games. Todos los derechos reservados.

Al rememorar la exploración de la Tierra del Fuego, el concepto del tiempo se convirtió en algo difuso mientras descubríamos la rica naturaleza del archipiélago.
Los días de nuestra nueva aventura parecían no acabar nunca, llenos de complejidades y a veces surrealistas, pero el tiempo se esfumaba más rápido de lo que creíamos.

En la expansión **Fireland** de **Darwin's Journey**, los jugadores vuelven sobre los pasos de la expedición que Charles Darwin llevó a cabo en la Tierra de Fuego.
Fireland incorpora la gestión del tiempo y un nuevo mapa. Los jugadores pueden lanzarse a la aventura para obtener generosas recompensas, pero deben tener cuidado en cómo emplean su valioso tiempo.

COMPONENTES

1 tablero de mapa de la Tierra de Fuego

10 cartas de aventura marítima

12 losetas de objetivo (6 plateadas y 6 doradas)

8 barcos (2 de cada color)

10 fichas de aventura marítima

1 tablero de indicador de tiempo

12 cartas de aventura terrestre

3 losetas de objetivo del Beagle

8 exploradores (2 de cada color)

12 fichas de aventura terrestre

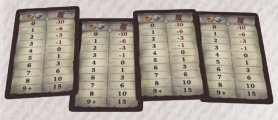
8 fichas de penalización en tiempo

4 cartas de tripulación

9 losetas de acción especial

4 cubos (1 de cada color)

4 fichas de eludir el tiempo


4 cartas de puntuar aventuras

4 cartas de escenario

2 losetas de correspondencia

8 sellos de tiempo

6 fichas de mirador

Preparación normal

1. Coloca el mapa de la Tierra de Fuego sobre el tablero principal, de manera que tape las rutas terrestre y marítima del juego base.
2. Coloca el indicador de tiempo a un lado del tablero principal.
3. Mezcla las cartas de tripulación, las losetas de objetivo, las losetas de correspondencia, las losetas de acción especial y los sellos de lacre temporales de *Fireland* con los componentes correspondientes del juego base. El reverso de todos los componentes debería coincidir.

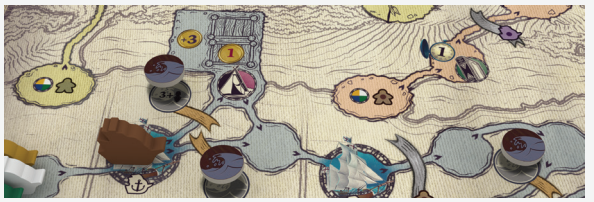
Nota: El anverso de los sellos de lacre temporales es morado y el reverso negro, para que sea más fácil distinguirlos.

4. Sigue las reglas de preparación de la partida del juego base.

Nota: Cuando juegues con una carta de escenario, esta indicará qué componentes debes incorporar al juego, en vez de elegirlos al azar durante la preparación de la partida. Las cartas de escenario se explican en detalle en la página 6.

5. Coloca 1 ficha de aventura terrestre sobre los iconos de banda dorada correspondientes de las rutas terrestres de la parte inferior del tablero. Tapa solo los iconos que muestren un número igual o superior al número de jugadores de la partida.

6. Coloca 1 ficha de aventura terrestre sobre los iconos de banda dorada correspondientes de las rutas marítimas de la parte inferior del tablero. Tapa solo los iconos que muestren un número igual o superior al número de jugadores de la partida.



7. Baraja las fichas de mirador. Coloca 1 ficha bocabajo sobre los espacios correspondientes al final de las rutas terrestres y marítimas. Cuando todas las fichas de mirador estén colocadas, dales la vuelta.

8. Baraja las fichas de penalización en tiempo y coloca 3 al azar bocarriba sobre los iconos de reloj de bolsillo del tablero del indicador de tiempo. Devuelve las fichas de penalización en tiempo restantes a la caja, ya que no se usarán durante el resto de la partida.

9. Coloca 1 cubo (que a partir de ahora se denominará «ficha de tiempo») del color de cada jugador en la casilla 0 del indicador de tiempo.

10. Barajas las cartas de aventura terrestre y marítima por separado y colócalas bocabajo a un lado del tablero formando 2 mazos.

11. Cada jugador coloca 1 carta de puntuar aventuras junto a su tablero de jugador.

12. Cada jugador coloca sus barcos y sus exploradores extra cerca de su tablero de jugador. Ahora cada uno debería tener junto a su tablero 4 exploradores y 2 barcos.

Preparación del escenario

Resumen

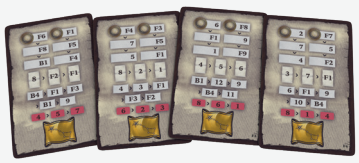
Cada carta de escenario proporciona una experiencia de juego distinta. En vez de elegir los componentes al azar, los jugadores juegan con una configuración específica de componentes que condicionará la experiencia del juego.

Descripción de los escenarios

Utiliza la referencia que se encuentra en la esquina inferior DERECHA de cada carta para identificar el escenario según lo siguiente:
F1: Escenario orientado a dar a los jugadores oportunidades para que ganen y empleen tiempo.
F2: El escenario se centra en explorar y navegar, aunque también es prioritario gestionar bien el tiempo.
F3: La prioridad de este escenario es optimizar la puntuación de la loseta de objetivo del Beagle. Obliga a los jugadores a tomar decisiones interesantes.
F4: Un escenario para expertos donde la correspondencia y las acciones especiales apenas ayudan a los jugadores y en el que es difícil obtener monedas.

Preparación de la partida

Solo se pueden utilizar las cartas de escenario de *Fireland*, que tienen el icono de una banda dorada. Los jugadores pueden elegir la carta de escenario que se ajuste a la experiencia de juego que deseen o elegir una al azar. Durante la preparación de la partida, coloca los componentes que indique la carta de escenario en vez de elegirlos al azar como indica el juego base.
Utiliza los números de referencia que muestra la carta de escenario para colocar las losetas de acción especial, las losetas de correspondencia, las losetas de objetivo del Beagle y las fichas de penalización en tiempo indicadas en los espacios correspondientes del tablero. Las losetas de correspondencia y de penalización en tiempo que se muestran de izquierda a derecha deben colocarse de arriba abajo en sus respectivos espacios.



Indicador de tiempo

Cada jugador tiene una ficha de tiempo en el indicador de tiempo que marca el tiempo empleado en la partida.

Emplear y ganar tiempo

Si una acción muestra el icono de un reloj de bolsillo cerrado, los jugadores deben emplear tiempo para realizar dicha acción.
Cuando los jugadores empleen tiempo, deberán avanzar su ficha de tiempo en el indicador de tiempo el número de casillas que indique ese icono del reloj de bolsillo.
Si la ficha de tiempo de un jugador debería superar la casilla 11, permanece en la casilla 11 y el jugador pierde 3 puntos de victoria por cada casilla que no pueda avanzar.

Los jugadores ganan tiempo cuando una acción muestra el icono de un reloj de bolsillo abierto. Cuando los jugadores ganen tiempo, deberán hacer retroceder su ficha de tiempo en el indicador de tiempo el número de casillas que indique el icono de reloj de bolsillo. Si la ficha de tiempo de un jugador debería retroceder más allá de la casilla 0, permanece en la casilla 0 y el tiempo restante se pierde.

Penalizaciones del indicador de tiempo

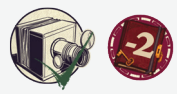
Cada penalización del indicador de tiempo se aplica a todos los jugadores cuya ficha de tiempo se encuentre en la fila correspondiente a la penalización o en una fila inferior. Eso significa que la primera penalización se aplica a todas las fichas a partir de la casilla 3, la primera y segunda penalización se aplican a todas las fichas a partir de la casilla 6 y las 3 penalizaciones se aplican a todas las fichas a partir de la casilla 9. Las penalizaciones en tiempo imponen costes adicionales o reducen el efecto de varias acciones del juego.
Estas penalizaciones se suman a los costes que ya tengan las acciones correspondientes.

Debes gastar 2 monedas por **cada** acción de entregar espécimen.

Debes gastar 1 moneda por **cada** acción de academia.

Debes gastar 2 monedas adicionales para colocar un trabajador en una sección de un diario ocupada.

Avanza 1 casilla menos en el indicador de la teoría de la evolución por cada acción de entregar espécimen.



Cada vez que completes un objetivo, pierdes 2 puntos de victoria. Si no te quedan 2 puntos de victoria, no puedes completar el objetivo.

El número de sellos postales que puedes tomar de tu tablero de jugador por cada acción de correspondencia se reduce en 1.

El límite de casillas que tu barco puede avanzar con una acción de navegación se reduce en 1.

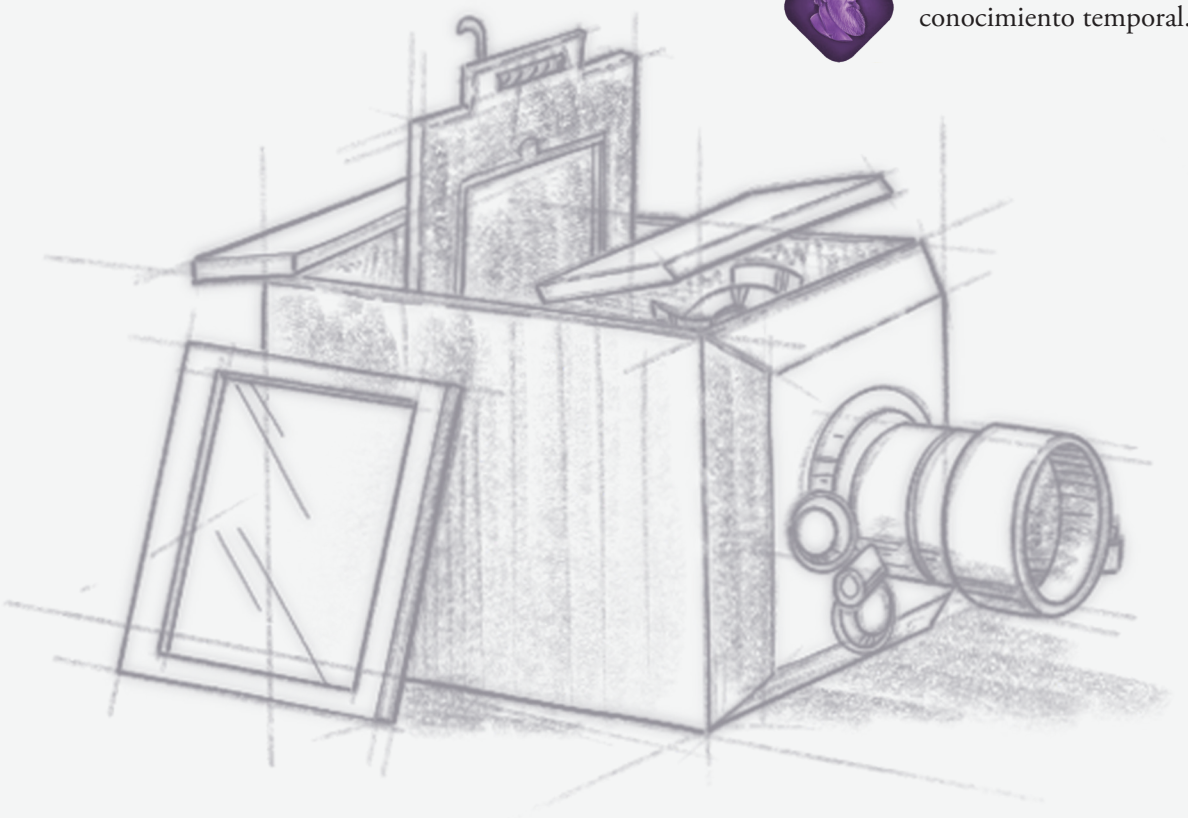
El límite de casillas que tus exploradores pueden avanzar con una acción de exploración se reduce en 1.

Aventuras

Cada vez que el explorador o el barco de un jugador cruza una banda dorada con una ficha de aventura, debe embarcarse en una aventura. Hay 2 tipos de fichas y de cartas de aventura: terrestres y marítimas. Cuando el explorador o el barco de un jugador cruza una de estas fichas, el jugador roba 1 carta del mazo de aventuras correspondiente (terrestres o marítimas).

Cada carta de aventura tiene 2 opciones de recompensa en su mitad inferior. El jugador **debe** elegir de inmediato 1 de esas 2 opciones, pagar el coste correspondiente y obtener la recompensa indicada. Después de obtener una recompensa, la carta de aventura se coloca en la pila de descarte del mazo de aventuras correspondiente (terrestres o marítimas).

Nota: En el caso poco frecuente de que un jugador no pueda pagar el coste de ninguna de las acciones, deberá descartar la carta de aventura sin obtener ninguna de las recompensas y dejar la ficha de aventura sobre el tablero.



Coste de las aventuras

Avanza el número indicado de casillas en el indicador de tiempo. Cualquier penalización del indicador de tiempo se hace efectiva de inmediato.

Paga la cantidad indicada de monedas.

Avanza el número indicado de casillas en el indicador de tiempo y paga la cantidad indicada de monedas. Cualquier penalización del indicador de tiempo se hace efectiva de inmediato.

Pierdes el número indicado de puntos de victoria.

Retrocede el número indicado de casillas en el indicador de la teoría de la evolución.

Uno de tus barcos retrocede el número indicado de casillas en la ruta marítima correspondiente. No realizas ninguna de las acciones del espacio donde se detenga el barco.

Paga la cantidad indicada de fichas de conocimiento temporal.

Recompensas de las aventuras

Las acciones de recompensa se muestran a la derecha del coste de la carta de aventura. El jugador puede realizar las acciones en cualquier orden.

Una de las recompensas siempre muestra el icono de una ficha de aventura terrestre o marítima. Cuando un jugador elige esa recompensa, retira la ficha de aventura por la que acaba de pasar del tablero principal. El jugador debe colocar la ficha en su zona de juego, junto a la carta de puntuar aventuras.

Cuando retire esa ficha, ningún otro jugador podrá embarcarse en la aventura si pasa por esa banda dorada.

Ejemplo: El jugador tiene 2 opciones de coste/recompensa (A y B). Si el jugador elige la opción A, avanzará 1 casilla en el indicador de tiempo y pagará 2 monedas para realizar 1 acción de exploración de hasta 2 casillas y tomar la ficha de aventura terrestre. Si el jugador elige la opción B, avanzará 3 casillas en el indicador de tiempo para realizar 1 acción de navegación de hasta 2 casillas y obtener 2 fichas de conocimiento temporal. Puesto que la opción B no muestra el icono de aventura, la ficha de aventura terrestre permanece sobre el tablero y otro jugador podrá utilizarla para embarcarse en una aventura más adelante.

Sellos de tiempo

Los sellos de tiempo se mezclan durante la preparación de la partida con los sellos de lacre normales, de manera que pueden aparecer en los pergaminos de la academia a lo largo de la partida.

Cuando un jugador obtiene 1 sello de tiempo, debe hacer avanzar su ficha 1 casilla en el indicador de tiempo. Una vez colocados en el tablero de jugador, los sellos de tiempo cuentan como sellos de lacre especiales: es decir, cuentan como sellos de cualquier color.

Miradores

Al final de cada ruta terrestre y marítima hay 1 ficha de mirador que se eligió al azar y se colocó allí durante la preparación de la partida.

El primer jugador en llegar a un espacio con una ficha de mirador retira esa ficha y realiza de inmediato la acción correspondiente. Si el jugador no puede pagar el coste correspondiente a la acción, pierde dicha acción. El jugador debe colocar la ficha de mirador en su zona de juego.

Varias rutas terrestres y marítimas comparten un mismo mirador.

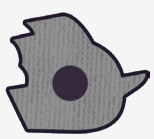
Explorar la isla

El mapa de la expansión *Fireland* tiene 5 rutas terrestres distintas. Todas menos la primera se desbloquean de la misma manera que en el juego base. Los exploradores nunca pueden pasar de una ruta a otra. Cuando un explorador llegue a un mirador , no podrá seguir avanzando.
Una de las rutas tiene un cruce que se bifurca y lleva a 2 miradores distintos.

Desbloquear las rutas marítimas

El mapa de la expansión *Fireland* tiene 3 rutas marítimas distintas. Al comienzo de la partida, los jugadores solo tienen acceso a 1 de las rutas marítimas. Las otras 2 rutas marítimas se desbloquean al explorar rutas terrestres.

Cuando el explorador de un jugador cruza una banda plateada con un icono de barco, desbloquea el barco indicado.



El jugador coloca 1 barco de su color en el espacio inicial de la ruta marítima que muestra un icono con la silueta del barco.

Cuando los jugadores realicen acciones de navegación, solo podrán mover 1 barco. El número de casillas que avanza el barco con la acción no se puede dividir entre varios barcos, a no ser que lo permita una loseta de acción especial.

Puntuación final

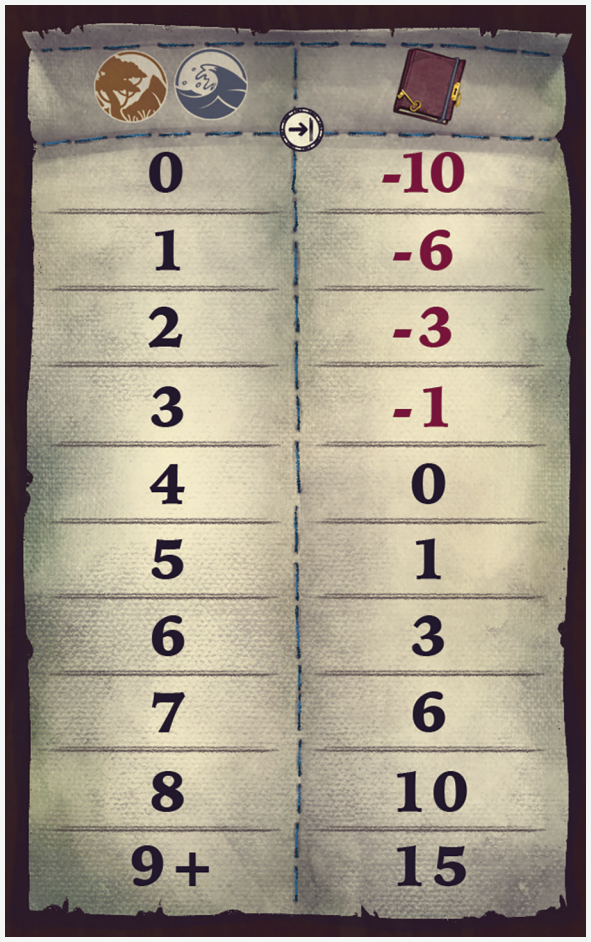
Además de los puntos que se obtienen en el juego base, los jugadores modifican su puntuación según el tiempo que hayan empleado y las fichas de aventura que hayan obtenido.

Puntos de victoria del indicador de tiempo

Cada jugador pierde la cantidad de puntos de victoria que indique el icono de debajo de su ficha de tiempo. Las únicas casillas sin penalización son la 0, la 1 y la 2.

Puntos de victoria de las fichas de aventura

Cada jugador cuenta su total de fichas de aventura terrestre y marítima. Obtiene o pierde puntos de victoria según indique la carta de puntuación de aventuras. Un jugador pierde puntos de victoria si tiene 3 fichas de aventura o menos y obtiene puntos si tiene 5 o más.



Nuevas cartas de tripulación

Cuando un jugador completa estas cartas de tripulación, se embarca en una aventura. El tipo de aventura lo indica el icono de tierra o mar de la carta.

Si el jugador elige la recompensa de la aventura (con el icono correspondiente), toma 1 ficha de aventura de ese tipo (marítima o terrestre) de cualquier espacio del mapa de la Tierra de Fuego.

Nuevos requisitos de los objetivos

Debes haber avanzado al menos el número de casillas indicado en el indicador de tiempo.

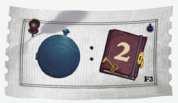
Debes haber obtenido al menos el número indicado de fichas de aventura del tipo correspondiente.

Debes haber completado 1 o más cartas de tripulación. Además, tu ficha de evolución debe ocupar o haber superado la 5.ª casilla del indicador de la teoría de la evolución.

Nuevas losetas de objetivo del Beagle

Obtienes 4 puntos de victoria por cada ficha de aventura terrestre que tengas.

Obtienes 6 puntos de victoria por cada ficha de aventura marítima que tengas.



Obtienes 2 puntos de victoria por cada casilla que hayas avanzado en el indicador de tiempo en el momento de calcular la puntuación de esta loseta.

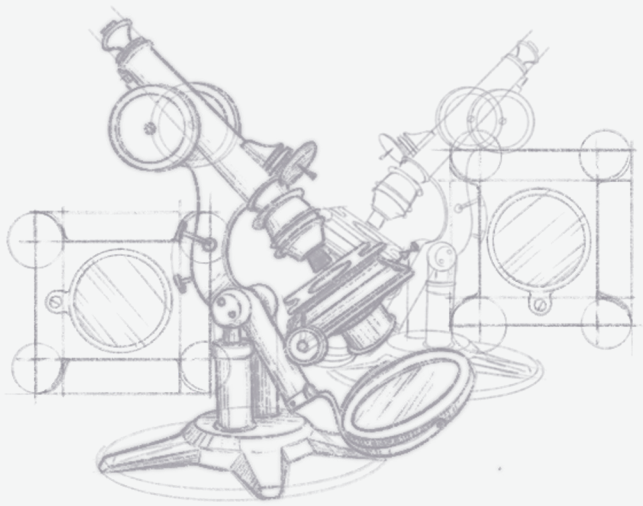
Nuevas recompensas de las losetas de correspondencia

Obtienes 2 monedas. Los demás jugadores deben avanzar 1 casilla en el indicador de tiempo.

Obtienes 2 monedas.

Retrocede 2 casillas en el indicador de tiempo.

Retrocede 1 casilla en el indicador de tiempo.



Nuevas losetas de acción especial

Embárcate en una aventura terrestre. No tienes que emplear tiempo al obtener la recompensa.

Si eliges la recompensa con el icono de aventura, toma 1 ficha de aventura terrestre de cualquier espacio del mapa de la Tierra de Fuego.

Embárcate en una aventura marítima. No tienes que emplear tiempo al obtener la recompensa.

Si eliges la recompensa con el icono de aventura, toma 1 ficha de aventura marítima de cualquier espacio del mapa de la Tierra de Fuego.

Si en la preparación de la partida se roba esta loseta, coloca 4 fichas de eludir el tiempo a un lado del tablero principal.

Cuando realices esta acción, toma 1 ficha de eludir el tiempo e ignora todas las penalizaciones en tiempo durante el resto de la ronda. El resto de jugadores debe avanzar de inmediato 1 casilla en el indicador de tiempo. En la fase de mantenimiento, todas las fichas de eludir el tiempo de devuelven a la reserva.

Retrocede 2 casillas en el indicador de tiempo. Los demás jugadores deben avanzar de inmediato 1 casilla en el indicador de tiempo.

Retrocede 3 casillas en el indicador de tiempo.

Realiza de inmediato la acción superior de una loseta de correspondencia del tablero principal. Debes pagar los costes correspondientes o la recompensa se ignora.

Coloca 1 sello postal en cada uno de los 3 sobres.

Puedes avanzar hasta 4 casillas en rutas terrestres o marítimas. Puedes repartir el movimiento como quieras entre 2 exploradores o 2 barcos. Si repartes el movimiento entre 2 rutas, puedes realizar las acciones correspondientes de los 2 espacios donde te detengas.

Puedes hacer que hasta 2 de tus exploradores avancen 1 casilla cada uno **y** que hasta 2 de tus barcos avancen 1 casilla en rutas terrestres y marítimas respectivamente. Cada pieza solo puede avanzar 1 casilla. Solo puedes realizar las acciones correspondientes cuando se detengan las piezas que hayas movido.

Compatibilidad con el juego base

Los siguientes componentes son totalmente compatibles con el juego base y se pueden incorporar, aunque no se utilice la expansión *Fireland*.

Reglas del modo solitario

El juego en solitario con la expansión es más complejo que con el juego base, así que te recomendamos sinceramente que juegues varias veces sin la expansión antes de incluirla.

Juega con las reglas del modo solitario del juego base e incorpora las siguientes modificaciones.

Fichas de aventura

Cuando Alfred alcanza o supera una ficha de aventura, la toma del tablero. Alfred no roba 1 carta de aventura, sino que avanza 2 casillas en su indicador de tiempo y 2 casillas en su indicador de bonificaciones.

Nota importante: Si Alfred ha tomado una ficha de aventura al explorar, solo realizará la acción correspondiente al espacio donde termine su movimiento (en vez de las 2 últimas acciones). No obstante, Alfred seguirá estudiando todos los especímenes por los que pase o se detenga. Si Alfred toma una ficha de aventura *y* su explorador termina el movimiento en una acción de estudiar espécimen, Alfred ya no realiza más acciones.

Movimiento de los exploradores

Cuando Alfred realiza acciones de exploración, mueve su explorador si está desbloqueado y no se encuentra al final de la ruta correspondiente. De lo contrario, mueve el último explorador que haya desbloqueado.

Si el explorador de Alfred puede elegir entre varios caminos, siempre toma el camino más largo (el camino con más espacios hasta el final de la ruta).

Movimiento de los barcos

Cuando Alfred realiza acciones de navegación, debe elegir 1 barco para realizar todo el movimiento. Si su barco se encuentra detrás del HMS Beagle en la ruta marítima principal, elegirá ese barco. De lo contrario, elegirá el último barco que haya desbloqueado.

Tiempo

Alfred gana tiempo, emplea tiempo y se ve afectado por las penalizaciones en tiempo igual que los demás jugadores.

Puntuación final

Alfred suma puntos por sus fichas de aventura y su posición en el indicador de tiempo igual que cualquier otro jugador.

Cartas de aventura

Aventuras marítimas

1 Mareo
Tienes escalofríos y te sientes aletargado y con náuseas.

A. *Sales a la cubierta a tomar el aire.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para obtener 2 fichas de conocimiento temporal y 2 monedas.

B. *Aguantas el tirón y te centras en tu trabajo.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para realizar 2 acciones de correspondencia de 2 sellos cada una y tomar la ficha de aventura marítima.

2 Vómitos
Estás demasiado débil y cansado para salir de la cama.

A. *Cierras los ojos e intentas descansar.*
Avanza tu ficha de tiempo 2 casillas para obtener 4 puntos de victoria y tomar la ficha de aventura marítima.

B. *Lees tus libros en la cama.*
Avanza tu ficha de tiempo 4 casillas para realizar 2 acciones de academia con un descuento de 2 monedas cada una.

3 Tormenta
El temporal hace que un bote salvavidas golpee constantemente contra el casco.

A. *Cortas las cuerdas del bote para proteger el casco y tus pertenencias.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para avanzar 3 casillas en el indicador de la teoría de la evolución y tomar la ficha de aventura marítima.

B. *Te concentras en otras tareas y esperas a que remita la tormenta.*
Retrocede 2 casillas en el indicador de la teoría de la evolución para obtener 3 de tiempo.

4 Cañones
Una fortaleza costera ha disparado sus cañones contra tu barco.

A. *Sigues adelante, evitando el ataque.*
Avanza tu ficha de tiempo 4 casillas para obtener 8 monedas y 2 puntos de victoria.

B. *Detienes el barco y muestras la bandera blanca para rendirte.*
Avanza tu ficha de tiempo 1 casilla para obtener 2 monedas y tomar la ficha de aventura marítima.

5 Iceberg
Un iceberg flota a la deriva en dirección a un bote salvavidas con tripulantes.

A. *Mantienes el rumbo e intentas rodearlo.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para obtener 2 puntos de victoria y avanzar 3 casillas en el indicador de la teoría de la evolución.

B. *Haces virar el barco y cambias de rumbo: es demasiado peligroso.*
Retrocede 3 espacios con tu barco en la misma ruta marítima que el HMS Beagle para retroceder 2 casillas en el indicador de tiempo y tomar la ficha de aventura marítima.

6 Hielo
El océano se está congelando y puede que el barco se quede varado.

A. *Sigues adelante y encuentras la manera de atravesar el hielo.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para obtener 5 puntos de victoria y realizar 1 acción de navegación de hasta 2 casillas.

B. *Vuelves a la costa y pasas el invierno investigando con lo que llevas a bordo.*
Avanza tu ficha de tiempo 1 casilla para obtener 1 objetivo y tomar la ficha de aventura marítima.

7 Varado en la orilla
El barco se ha quedado varado en la orilla del río Santa Cruz y necesita reparaciones.

A. *Te quedas a bordo y reparas el barco.*
Gasta 1 ficha de conocimiento temporal para retroceder 1 casilla en el indicador de tiempo.

B. *Exploras las tierras de alrededor.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para realizar 1 acción de exploración de hasta 2 casillas y tomar la ficha de aventura marítima.

8 Espejismo
Te has perdido al seguir lo que ha resultado ser un espejismo.

A. *Te centras en estudiar lo que has reunido hasta ahora mientras recuperas el rumbo.*
Avanza tu ficha de tiempo 1 casilla para realizar 1 acción de academia y tomar la ficha de aventura marítima.

B. *Contratas a un guía de la zona para recuperar el rumbo correcto.*
Paga 2 monedas para retroceder 2 casillas en el indicador de tiempo.

9 Marejada
Hay un espécimen raro en el arrecife, pero las condiciones hacen difícil acercarse a él.

A. *Sigues adelante y capturas el espécimen a pesar del riesgo.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para estudiar 1 espécimen de la misma ruta que tu explorador.

B. *Te olvidas del espécimen y tomas notas desde la distancia.*
Gasta 2 puntos de victoria para realizar 1 acción de correspondencia de 1 sello postal y tomar la ficha de aventura marítima.

10 Otro barco
Tu vigía ha localizado otro barco que parece estar pidiendo ayuda.

A. *Cambias de rumbo y te diriges hacia el barco para ofrecerles ayuda.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para obtener 4 monedas y 4 puntos de victoria.

B. *Ignoras el barco y sigues tu camino.*
Gasta 3 monedas para retroceder 2 casillas en el indicador de tiempo y tomar la ficha de aventura marítima.

Aventuras terrestres

1 Revuelta
Tu expedición es asaltada por una revuelta de los nativos.

A. *Luchas contra ellos y proteges tus equipos científicos.*
Avanza tu ficha de tiempo 4 casillas para obtener 2 fichas de conocimiento temporal y 4 puntos de victoria.

B. *Te retiras y escribes a las autoridades locales pidiendo ayuda.*
Avanza tu ficha de tiempo 1 casilla para realizar 1 acción de correspondencia de 1 sello y tomar la ficha de aventura terrestre.

2 Especímenes perdidos
Algunos de los especímenes que has recolectado se han precipitado al fondo de un barranco.

A. *Desciendes con cuidado al barranco para recuperarlos.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para avanzar 3 casillas en el indicador de la teoría de la evolución y tomar la ficha de aventura terrestre.

B. *Dejas los especímenes donde están y continúas el viaje.*
Retrocede 2 casillas en el indicador de la teoría de la evolución para realizar 1 acción de navegación de hasta 3 casillas.

3 Fuego
¡Tú refugio está en llamas!

A. *Intentas apagar el fuego.*
Avanza tu ficha de tiempo 4 casillas para obtener 8 puntos de victoria y tomar la ficha de aventura terrestre.

B. *Huyes del refugio y buscas ayuda.*
Avanza tu ficha de tiempo 2 casillas para obtener 2 fichas de conocimiento temporal.

4 Balsa dañada
Tú única balsa sufre daños graves.

A. *La abandonas y sigues a pie.*
Avanza tu ficha de tiempo 1 casilla y paga 2 monedas para realizar 1 acción de exploración de hasta 2 casillas y tomar la ficha de aventura terrestre.

B. *Te centras en arreglar la balsa hasta que vuelva a estar operativa.*
Avanza tu ficha de tiempo 2 casillas para realizar 1 acción de navegación de hasta 2 casillas y obtener 2 fichas de conocimiento temporal.

5 Catarro
Has pillado un catarro y los nativos te han ofrecido un remedio local.

A. *Usas su remedio y continúas tu viaje.*
Avanza tu ficha de tiempo 4 casillas para desbloquear 1 espacio de lente sin pagar el coste.

B. *Vuelves a tu barco para utilizar tus propios medicamentos y descansar.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para obtener 1 objetivo y 3 puntos de victoria y tomar la ficha de aventura terrestre.

6 Burros
Al volver de un paseo descubres que tus burros han desaparecido.

A. *Intentas llamarlos y esperas a que vuelvan.*
Avanza tu ficha de tiempo 2 casillas para obtener 6 monedas.

B. *Compras burros nuevos a los nativos y continúas con el viaje.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas y paga 3 monedas para avanzar 3 casillas en el indicador de la teoría de la evolución, obtener 5 puntos de victoria y tomar la ficha de aventura terrestre.

7 Bandidos
Unos bandidos os han retenido y no dejarán que os marchéis hasta que les paguéis.

A. *Atiendes a sus exigencias y entregas tus monedas.*
Paga 3 monedas para obtener 1 ficha de conocimiento temporal y 2 puntos de victoria.

B. *Intentas negociar con ellos.*
Avanza tu ficha de tiempo 4 casillas para obtener 4 monedas y 4 puntos de victoria y tomar la ficha de aventura terrestre.

8 Derrumbe
Un derrumbe ha destruido el camino.

A. *Sorteas los obstáculos cargando con todo el equipo a cuestas.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para avanzar 3 casillas en el indicador de la teoría de la evolución y tomar la ficha de aventura terrestre.

B. *Tomas un camino distinto.*
Avanza tu ficha de tiempo 1 casilla para obtener 1 objetivo y 2 puntos de victoria.

9 Camino secreto
Uno de los nativos te muestra un atajo para llegar a tu destino.

A. *Ignoras sus consejos y sigues por donde ibas.*
Avanza tu ficha de tiempo 4 casillas para avanzar 3 casillas en el indicador de la teoría de la evolución, obtener 4 puntos de victoria y tomar la ficha de aventura terrestre.

B. *Sigues su consejo y tomas el atajo secreto.*
Avanza tu ficha de tiempo 2 casillas para avanzar 3 casillas en el indicador de la teoría de la evolución.

10 Terremoto
Un fuerte terremoto asola la región, abriendo el suelo a su paso y destruyendo tu campamento.

A. *Sigues tu camino intentando evitar los posibles riesgos.*
Avanza tu ficha de tiempo 4 casillas para avanzar 3 casillas en el indicador de la teoría de la evolución y obtener 4 puntos de victoria.

B. *Vuelves al barco y navegas hacia otra región que explorar.*
Avanza tu ficha de tiempo 1 casilla para realizar 1 acción de navegación de hasta 1 casilla y tomar la ficha de aventura terrestre.

11 Perdido
Te das cuenta de que tu brújula ya no funciona correctamente y, como resultado, te has perdido.

A. *Vuelves sobre tus pasos hasta el punto de partida.*
Avanza tu ficha de tiempo 1 casilla para realizar 1 acción de navegación de hasta 1 casilla y tomar la ficha de aventura terrestre.

B. *Sigues adelante intentando encontrar el camino correcto.*
Avanza tu ficha de tiempo 2 casillas para realizar 1 acción de exploración de hasta 1 casilla y obtener 3 puntos de victoria.

12 Bebedizo
Un guía espiritual de la zona te ofrece un brebaje para levantarte el ánimo.

A. *Aceptas el presente y te lo bebes.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para colocar 1 sello de lacre especial (morado) sin coste y tomar la ficha de aventura terrestre.

B. *Rechazas el brebaje y sigues tu camino.*
Gasta 2 puntos de victoria para obtener 4 monedas.